SKWEEK™

LOADING INSTRUCTIONS

Amstrad CPC Cassette
Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Amstrad CPC Disk
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**.

SCENARIO

Once upon a time, on a faraway planet, lived the harmonious people of "Skweez". But one day, the vile Pitark with his hordes of Schnoreuls attacked Skweez'Land. Quickly defeating the defenseless Skweezettes. As a last humiliation, Pitark had Skweez'Land contaminated with a blue skweeticide, forcing the Skweezettes to flee to the planet Refuznoid.

Many years later, Pitark died and the Skweezettes decided it was time to decontaminate the 99 continents of Skweez'Land returning them to their original colour: Pink.

Skweek volunteered to attempt this difficult mission; indeed, the Schnoreuls are very aggressive and Skweez'Land is a strange and dangerous planet.

If Skweek succeeds in restoring all of the continents, the Skweezettes will return and Skweez'Land will become a free and prosperous planet once again.

BONUSES

'Baby Skweek'	One extra life.
The Freeze	With this shot, the monster cannot move for some time. In order to kill it, you need to push it, otherwise he will free himself and go crazy.
Invincibility	Allows you to kill monsters by touching them.
The Hamburger	Gives you 8000 points.
The Ice Cream	Gives you points.
The Door	Allows you to go to the next level.
The Laser Fire	Allows you to destroy some of the walls.
The Teddy Bears	Collecting 4 different Teddy Bears gives 5 lives and allows you to go to the next level. But if you pick up one that you already have you lose it.
The Yellow Egg Timer	Adds 100 seconds.
The Green Egg Timer	Adds 30 seconds.
The Red Egg Timer	Adds 15 seconds.
The Gift	Contains many different things, some good, some not so good.
The Shoe	Skweek will not slide on the Ice or on the arrows.
The Turbo	Allows you to run faster than light!

There are four different ways to complete a level.

- Decontaminate all of the blue steps.
- Freeze the 6 monsters.
- Take the 'Exit' bonus.
- Collect the 4 Teddy Bears.

KEYBOARD CONTROLS AMSTRAD CPC

0:	Suicide (To start the level again).
1:	Pause.
2:	Sound effects ON/OFF.
3:	Music ON/OFF and different music.
SHIFT & ESC	Quit the Game.
To Move Skweek, use:	The joystick or the keyboard with the **SPACE BAR** and the arrow keys.

If you encounter any difficulties loading or playing SKWEEK, call us on 021 356 3388 between 2.00 and 4.30pm (GMT) Monday to Friday and ask for our Software Development Department who will be happy to answer any query you have.

SKWEEK™

LADEANWEISUNGEN

Amstrad CPC Kassette
Gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

Amstrad CPC Diskette
RUN"DISK eintippen und **ENTER** drücken.

SZENARIO

Es war einmal vor langer Zeit und auf einem weit entfernten Planeten, als die Bewohner des Planeten "Skweez" in Harmonie lebten. Doch eines Tages wurden sie vom scheußlichen Pitark und seinen Horden der Schnoreuls überfallen und schnell von ihnen besiegt. Als letzte Form der Erniedrigung ließ Pitark den Planeten Skweez mit blauen 'Skweetiziden" vergiften, worauf die Skweezetten zum Planeten Refuznoid fliehen mußten.

Viele Jahre später, nach dem Tode von Pitark, entschieden die Skweezetten, die 99 Kontinente des Planeten Skweez zu entseuchen und dem Planeten seine ursprüngliche Farbe zurückzugeben: Rosa.

Skweek war einer der ersten Freiwilligen für diese schwere Mission; in der Tat sind Schnoreuls äußerst aggressiv, und Skweez ist ein seltsamer und gefährlicher Planet.

Wenn Skweek in seiner Mission erfolgreich ist und alle Kontinente entseucht, können die Skweezetten zurückkehren und Skweez wieder in einen freien und wohlhabenden Planeten verwandeln.

BONUSSE

'Baby Skweek'	Ein Extra-Leben.
Einfrieren	Nach diesem Schuß kann sich das Monster für kurze Zeit nicht bewegen. Um es zu zerstören, müssen Sie es wegdrücken, da es sich sonst befreit und rasend wird.
Unbesiegbarkeit	Erlaubt Ihnen, Monster durch eine Berührung zu töten.
Hamburger	Sie erhalten 8000 Punkte.
Eis	Verschiedene Anzahl von Punkten.
Tür	Ermöglicht Ihnen, zum nächsten Level zu gelangen.
Laserfeuer	Damit können Sie einige der Wände zerstören.
Teddybären	Einsammeln von 4 Teddybären verschafft Ihnen 5 Leben und erlaubt es Ihnen, zum nächsten Level weiterzugehen. Sammeln Sie jedoch einen ein, den Sie bereits haben, verlieren Sie es.
Gelbe Eieruhr	Addiert weitere 100 Sekunden.
Grüne Eieruhr	Addiert zusätzliche 30 Sekunden.
Rote Eieruhr	Addiert 15 Sekunden.
Geschenk	Enthält viele verschiedene Dinge. Einige davon sind gut, andere nicht so gut.
Schuh	Skweek rutscht nicht auf dem Eis oder auf den Pfeilen aus.
Turbo	Erlaubt Ihnen, schneller als Licht zu rennen!

Sie können ein Level auf vier verschiedenen Wegen beenden.

- Entseuchen aller blauen Stufen.
- Die sechs Monster einfrieren.
- Den 'Exit'-Bonus nehmen.
- 4 Teddybären einsammeln.

TASTATUR-STEUERUNG FÜR DEN AMSTRAD CPC

0:	Selbstmord (Level von vorne beginnen).
1:	Pause.
3:	Soundeffekte AN/AUS.
LEERTASTE & ESC	Spiel abbrechen.
Steuerung von Skweek:	Ein Joystick oder die Tastatur mit der **LEERTASTE** und den Pfeiltasten.

Sollten Sie beim Laden oder Spielen von SKWEEK auf irgendwelche Probleme stoßen, können Sie uns unter folgender Telefonnummer anrufen: (UK) 021 356 3388, Montag bis Freitag zwischen 14.00 Uhr und 16.30 Uhr (Westeuropäischer Zeit). Fragen Sie nach dem "Software Development Department", das Ihnen gerne bei der Beantwortung Ihrer Fragen behilflich ist.

SKWEEK™

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Cassetta Amstrad CPC
Premere insieme i tasti **CTRL** e il tasto piccolo **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore.

Dischetto Amstrad CPC
Scrivere **RUN"DISK** e premere **ENTER**.

SCENARIO

C'era una volta, in un pianeta molto lontano, un popolo gentile di "Skweez". Ma un giorno il maligno Pitark con un esercito di Schnoreuls attaccò la terra degli Skweez e ben presto riusì a sottomettere il popolo indifeso. Come ultima umiliazione, Pitark ordinò che la nazione degli Skweez fosse contaminata con un skeeticida blu. Disperati, gli Skweezettes si rifugiarono nel pianeta Refuznoid.

Molti anni più tardi, Pitark morì e gli Skweekzettes decisero che era ora di decontaminare i 99 continenti di Skweez'Land affinchè potessero ritornare al loro colore originale: rosa.

Skweek si offrì di portare a termine questa missione difficile; in effetti, gli Schnoreuls sono molto aggressivi e Skweez'Land è un pianeta strano e molto pericoloso.

Se Skweek riesce ad avere successo nel riportare tutti i continenti al colore di prima, gli Skweezettes ritorneranno e Skweez'Land diventerà di nuovo un pianeta libero e prospero.

BONUS

'Baby Skweek'	Una vita in più.
Il Congelamento	Con questo colpo, immobilizzate il mostro per molto tempo. Se volete ucciderlo, dovete spingerlo altrimenti si libera e diventa matto.
Invincibilità	Vi permette di uccidere i mostri toccandoli.
L'Hamburger	Vi dà 8000 punti.
Il Gelato	Vi dà punti.
La Porta	Vi permette di andare al prossimo livello.
Il Laser	Vi permette di distruggere alcuni muri.
Gli Orsacchiotti	Se riuscite ad avere 4 Orsacchiotti differenti avete 5 vite e potete andare al livello prossimo, ma se ne prendete uno e lo avete di già, lo perdete.
La Clessidra gialla	Aggiunge 100 secondi.
La Clessidra verde	Aggiunge 30 secondi.
La Clessidra rossa	Aggiunge 15 secondi.
Il Regalo	Contiene molte cose differenti; alcune buone, altre non tanto buone.
La scarpa	Skweek non scivola sul ghiaccio o sulle frecce.
Il turbo	Potete correre più veloce del vento.

Un livello si può completare in 4 modi differenti.

- Decontamina tutti i gradini blu.
- Immobilizza i 6 mostri.
- Prende il bonus 'Exit'.
- Prende i 4 orsacchiotti.

CONTROLLI PER LA TASTIERA AMSTRAD CPC

0:	Suicidio (per iniziare di nuovo il livello).
1:	Pause.
2:	Effetti sonori ON/OFF (Accesi/Spenti).
3:	Musica ON/OFF (Accesa/Spenta) e diversi tipi di musica.
SHIFT & ESC	Uscire dal gioco.

Per far muovere Skweek, usare: il joystick e la tastiera con la sbarra di spaziatura e le frecce.

Se avete delle difficoltà nel caricare o quando giocate con SKWEEK, vi preghiamo di chiamarci su Inghilterra + 21 356 3388 tra le 2 e le 4,30 del pomeriggio (ora inglese) da lunedì a venerdì, chiedendo di parlare con il reparto di sviluppo del Software (Software Development Department) che sarà felice di rispondere a tutte le domande.